Digitální prezentace: odemkněte svou prodejní strategii

Koncept a nastavení scénáře

Index položek

Fáze A:

- Tištěný nebo ručně psaný dopis od majitele obchodu "1.1. Fáze A – Dopis od majitele obchodu – TechieTreasure"
- Nápověda s QR kódem v dopise: "1.1.1. Fáze A – šablona QR kódu"
- Bezplatné generátory QR kódů: https://login.qr-code-generator.com/ nebo https://me-qr.com/qr-code-generator/qr
- Obálka označená "Analytický Report"
- Falešná analytická data ze sociálních médií (ukazující špatný výkon) "1.2. Fáze A – analytická zpráva"
- Další příloha: "1.2.1. Fáze A – Analytická zpráva – klíčové slovo"

Fáze B:

- Tištěné komentáře zákazníků (kombinace pozitivní a negativní zpětné vazby) "2.1. Fáze B - Komentáře zákazníků"

- Dodatečná příloha: "2.1.1 Fáze B - Skryté slovo v komentářích zákazníků"
- Dodatečná příloha: "2.1.2 Fáze B – rady Mistra hry"
- Karty osobnostních profilů publika (např. teenageři, mladí rodiče, technologičtí nadšenci)
- Karty s platformami sociálních médií a formáty obsahu (např. TikTok, Instagram, videoreklamy, příspěvky influencerů) "2.2. Fáze B – Karty osobnostních profilů publika, platformy sociálních médií a formáty obsahu"
- Dodatečná příloha: "2.2.1 Fáze B - Oprava logických shod + dodatečné vysvětlení použití karet"

Fáze C:

- Šablona plánu kampaně (vytištěná nebo na tabuli) "3.1. Fáze C - Šablona plánu kampaně"
- Dodatečná příloha: "3.1.1 - Rubrika hodnocení a Další tipy pro Mistra hry"

Podrobný koncept

Důležitá poznámka: "rady Mistra hry" a další přílohy nejsou určeny k tomu, aby byly sdíleny s účastníky, ale aby facilitátorovi pomohly je provést používáním příslušných příloh.

Položka 1 – Dopis majitele obchodu

Potřebný materiál

- Papír A4 (tištěný nebo ručně psaný) – "1.1. Fáze A – Dopis od majitele obchodu – TechieTreasure"

Tutoriál: Vytiskněte přílohu "1.1. Fáze A – Dopis od majitele obchodu – TechieTreasure" a vložte ho do obálky označené "TechieTreasure". Předejte ji účastníkům na začátku hry.

Položka 2 – Obálka s falešnou analytickou datovou zprávou

Potřebný materiál

- 11 tištěných stran s osmi kampaněmi

Tutoriál: Vytiskněte přílohu "1.2. Fáze A – Analytická zpráva" a vložte ji do obálky označené jako "Analytická zpráva". Předejte ho účastníkům poté, co naskenují QR kód z dopisu majitele obchodu.

Položka 3 – Dotazník zákazníků

Potřebný materiál

- 2 tištěné a střižené stránky "2.1. Fáze B – Komentáře zákazníků"



Tutoriál: Vytiskněte přílohu "2.1. Fáze B – Komentáře zákazníků" a vynechal jednotlivé komentáře. Rozložte je na stůl nebo vložte do složky označené "Zpětná vazba od zákazníků".

Bod 4 – Karty publika, platformy a obsahu

Potřebný materiál

- Tištěné a střižené karty rozdělené do tří kategorií – publikum, platformy, formáty "2.2. Fáze B – Karty osobnostních profilů publika, platformy sociálních médií a formáty obsahu"

Tutoriál: Vytiskněte přílohu "2.2. Fáze B – Karty osobnostních profilů publika, platformy sociálních médií a formáty obsahu" a rozdělit karty do tří skupin: publikum, platformy, formáty obsahu. Zamíchejte a položte je na stůl, aby se účastníci shodovali.

Bod 5 – Šablona plánu kampaně

Potřebný materiál

- Tištěná šablona nebo tabule s fixy "3.1. Fáze C – Šablona plánu kampaně"

Návod: Vytiskněte přílohu "3.1. Fáze C – Šablona plánu kampaně" a po dokončení fáze B předáte skupině jednu kopii. Alternativně uveďte stejnou strukturu na tabuli.

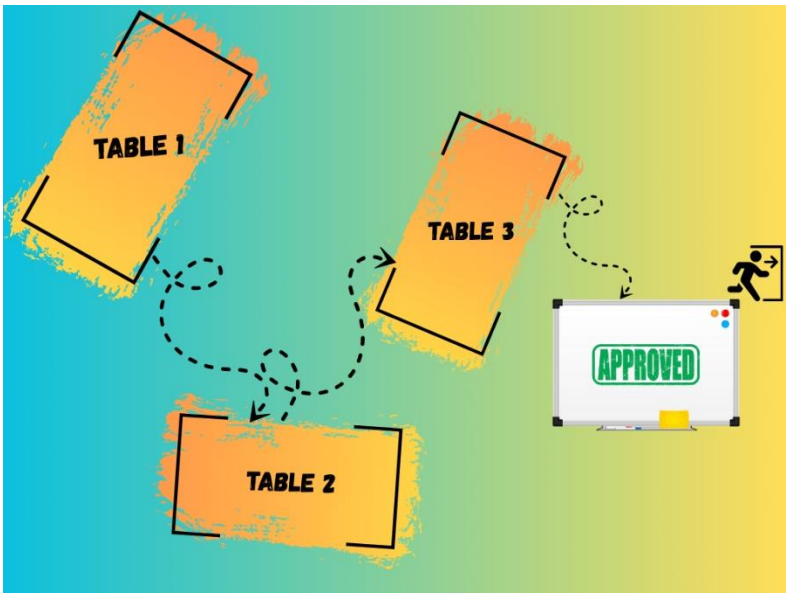
ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Instalace místnosti (místností)

- Rozdělte obálky a dopisy na jeden nebo dva stoly
- Skryjte nebo rozprostřete komentáře a karty zákazníků po místnosti (ve složkách, krabicích)
- Šablonu kampaně a QR kód poskytujte až po dokončení fáze B
- Používejte tabuli nebo papírové listy pro plánování skupiny a prezentace
- Jedna místnost stačí – umístěte 2–3 stoly pro skupinovou práci, materiály jsou logicky rozmístěny podle fází

Navrhované uspořádání:

- Tabulka 1 – Materiály fáze A
- Tabulka 2 – Fáze B: komentáře a pohlednice
- Tabulka 3 – Fáze C: plánování
- Tabule – Pro závěrečné prezentace a týmovou práci



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pro další zápas

Postupujte podle návodu k resetování hry pro další skupinu mladých hráčů.

Fáze A

- Znovu tisknout nebo zkontrolovat dopis majitele obchodu.
- Vraťte falešné analytické listy do označené obálky.

Fáze B

- Znovu zamíchej karty.
- Ujistěte se, že veškerá zpětná vazba od zákazníků je vrácena.
- Dvakrát zkontrolujte, zda na materiálech nejsou nějaké nápisy, a pokud je potřeba, odstraňte je.

Fáze C

- Otři tabuli nebo vyměň použité prostěradla.

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/